BIP
KELOMPOK GRAMEDIA
123
Permainan untuk
Mengembangkan
Kreativitas Anak
Heru Kurniawan, Titi Anisatul Laely,
Feny Nida Fitriyani, Titik Suciati
Rofik Andi Hidayah

123 Permainan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

[Heru Kurniawan][Titi Anisatul Laely]
[Feny Nida Fitriyani][Titik Suciati]
[Rofik Andi Hidayah]

PT Bhuana Ilmu Populer
(Kelompok Gramedia)

123 Permainan untuk Mengembangkan Kreativitas Anak

Penulis: Heru Kurniawan, Titi Anisatul Laely,
Feny Nida Fitriyani, Titik Suciati, Rofik Andi Hidayah

ISBN 10: 602-394-040-4
ISBN 13: 978-602-394-040-0

Desain : msfstudio7
Ilustrasi: dikamdp
Penyunting: Alf. Yogi S.
Redesain: Amanda Castilani
Desain cover: Aditya Ramadita

©Diterbitkan pertama kali oleh:
Penerbit Bhuana Ilmu Populer
No. Anggota IKAPI: 246/DKI/04

Cetakan pertama 2016

Diterbitkan oleh PT Bhuana Ilmu Populer
Kelompok Gramedia
Jakarta, 2016

pengantar

Ayo, bermain! Anak-anak kemudian duduk melingkar. Semua tertawa senang. Setiap anak antusias. Berusaha menebak dengan berpikir keras. Namun, setiap saat selalu ada kelucuan. Semua anak tertawa. Semua anak berpikir, tapi dengan ekspresi senang. Anak yang kalah tetap saja tersenyum senang. Anak yang menang senang dan bangga. Semua anak menerima dengan senang hati segala kemenangan dan kekalahan. INILAH SUASANA ANAK-ANAK YANG SEDANG BERMAIN DENGAN PERMAINAN BUKU INI.

Setiap permainan selalu ada proses berpikir untuk menyelesaikan masalah dengan gembira dalam kerja sama yang menyenangkan. Proses berpikir itu diaktualisasikan dalam serangkaian kegiatan–tindakan anak-anak bermain yang menyenangkan. Ini artinya, dalam permainan ada kreativitas, yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak saat menyelesaikan masalah secara menyenangkan. Dan jika ada kreativitas, maka dalam permainan itu ada optimalisasi kecerdasan dalam praktik perbuatan. INILAH HAKIKAT PERMAINAN BAGI ANAK-ANAK: UNTUK KECERDASAN ANAK-ANAK.

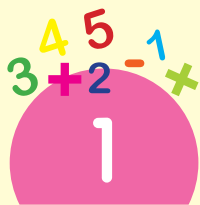
Dalam permainan juga ada kebesaran jiwa anak-anak yang jujur bermain. Kebesaran jiwa untuk menerima kekalahan dan sanksinya. Kebesaran hati untuk menerima teman-teman dengan apa adanya dalam satu kelompok. Semua anak pun bersatu padu bermain dalam kerjasama dan kegotongroyongan. INI ARTINYA, SETIAP KALI BERMAIN ANAK-ANAK SEBENARNYA SEDANG MEMAHAMI HAKIKAT KEHIDUPAN.

Untuk itu, bermain sudah menjadi kebutuhan dasar anak-anak dalam mengembangkan kreativitas dan kecerdasannya untuk memahami kehidupan. Sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai guru dan orangtua untuk bisa berpartisipasi, membimbing, dan mengarahkan anak-anak untuk melakukan serangkaian kegiatan permainan yang terarah dan jelas pengembangan kreativitas dan kecerdasannya. DI SINILAH POSISI PENTING BUKU INI.

Melalui buku ini, orangtua dan guru bisa mendampingi anak-anak untuk bermain secara fokus dan menyenangkan, yang mampu mengembangkan kreativitas anak-anak. Ada pun kreativitas yang dikembangkan dalam permainan ini adalah kreativitas logika-angka, bahasa, musik, gerak, dan warna. Artinya, jika permainan ini dimainkan oleh anak-anak, maka pemahaman anak-anak dalam logika-angka, bahasa, musik, gerak, dan warna bisa semakin bertambah dan berkembang. Bertambah dan berkembangnya pemahaman ini akan menjadikan anak-anak lebih kreatif dalam mengungkapkan ide gagasannya. INILAH BUKTI PERMAINAN INI BISA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK.

Dari kenyataan inilah, maka kami menulis buku permainan ini, yang kami beri judul: 123 PERMAINAN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK-ANAK.

daftar isi

Persembahan untuk:
Anak-anak Rumah Kreatif Wadas Kelir,
Anak-anak yang menjadi inspirasi kami untuk selalu menciptakan permainan kreatif sebagai bahan pembelajaran kreatif.

1 berhitung door

• Posisi

Anak-anak duduk atau berdiri melingkar atau berjejer rapi dengan santai.

• Permainan

Guru memerintahkan anak untuk berhitung dengan suara lantang: **[1, 2, 3, 4, 5, 6....]**. Guru kemudian memerintahkan pada anak agar dalam penghitungan di setiap kelipatan **3** maka anak harus bilang **Dooorrr** yang keras.

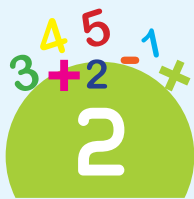
Misalnya:

Budi	**: 1**	**Santi**	**: Dooorr**
Vera	**: 2**	**Riza**	**: 7**
Yoga	**: Doorrr**	**Nana**	**: 8**
Firdaus	**: 4**	**Reza**	**: Doooorr**
Heri	**: 5**	**Intan**	**: 10**

[dan seterusnya]

Anak yang salah berhitung atau terlambat berhitung inilah yang kalah. Sedangkan yang bisa bertahan paling akhir, maka dia yang menjadi pemenang dalam permainan ini.

• Pengayaan

Untuk lebih membuat permainan menarik dan penuh ketegangan tinggi, guru bisa membuat aturan bahwa, anak yang salah berhitung akan mendapatkan hadiah dengan unjuk kebolehan di hadapan teman-temannya.

akurasi memotong lidi

- **Posisi**

Anak-anak duduk melingkar atau berjejer rapi dengan santai.

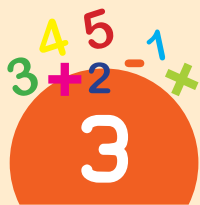
- **Permainan**

Guru menyiapkan empat lidi dengan panjang: 5 cm, 10 cm, 15 cm, dan 20 cm. Keempat lidi tersebut dibagikan pada masing-masing anak. Setelah itu guru memerintahkan pada anak untuk melihat dengan cermat keempat lidi tersebut. Kemudian guru memerintahkan pada anak secara serentak untuk memotong lidi pakai tangan.

1. Dengan panjang 5 cm menjadi dua bagian yang sama.
2. Dengan panjang 10 cm menjadi tiga bagian yang sama.
3. Dengan panjang 15 cm menjadi empat bagian yang sama.
4. Dengan panjang 20 cm menjadi lima bagian yang sama.

Anak yang bisa memotong dengan presesi yang tinggi, yaitu tepat bagiannya, maka dia yang menjadi pemenangnya.

- **Pengayaan**

Permainan ini mengandalkan tingkat konsentrasi yang tinggi, maka selama kegiatan permainan ini, guru bisa mengiringi dengan lagu instrumental. Untuk semakin menguji daya konsentrasi dan kecermatan, jumlah pemotongan bisa ditambah atau dibuat bervariasi, misalnya, 2,5 atau 6 kali.

hitung matematika

- **Posisi**

Anak duduk melingkar dengan santai.

- **Permainan**

Guru menanyakan apakah anak bisa operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Anak diminta memikirkan satu angka yang disukai dan menuliskannya di selembar kertas. Anak pertama dan kedua yang menentukan jalannya permainan, akan menjadi pengurangan atau penjumlahan. Guru mencontohkan permainan.

Jika ada anak salah dalam menghitung maka diulangi lagi dari anak yang salah.

- **Pengayaan**

Guru bisa menentukan angka awal yang dipasang untuk melanjutkan permainan saat anak ada yang terhenti tidak bisa menjawab.

Misalnya:

Contoh 1

Anak 1 : 4
Anak 2 : 7
Anak 3 : 10 [hasil loncat 3 angka dari 4 ke 7]
Anak 4 : 13
Anak 5 : 16

Contoh 2 :

Anak 1 : 20
Anak 2 : 15
Anak 3 : 10 [hasil loncat 5 angka ke bawah dari 20 ke 15]
Anak 4 : 5
Anak 5 : 0
Anak 6 : -5

kehebatan angka

• Posisi

Anak-anak duduk melingkar dengan santai.

• Permainan

Guru meminta anak untuk menulis angka yang paling hebat di selembar kertas. Minta dua orang anak untuk maju ke depan membela angka hebat yang telah ditulisnya. Anak yang pertama yang memberikan alasan pertama kenapa angka yang dipilihnya hebat. Anak kedua yang memberikan pertanyaan atas jawabannya. Lakukan bergantian.

Anak yang berhenti dan kehabisan alasan yang kalah. Anak yang masih bisa membela kehebatan angkanya dia yang menjadi juara.

• Pengayaan

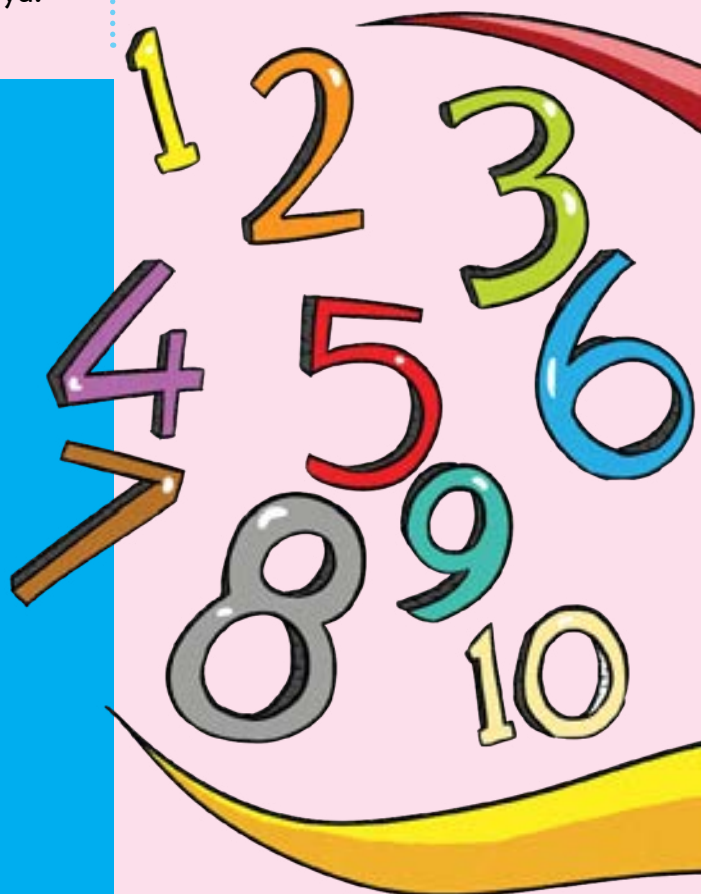
Guru dapat memberikan batas waktu untuk anak. Agar anak-anak lebih cepat untuk mengalahkan lawannya.

Misalnya:

Anak Pertama:
Aku memilih Angka 8. Karena angka 8 selalu bisa dibolak-balik.

Anak Kedua:
Tapi angka 9 lebih hebat, dia bisa berubah menjadi angka yang berbeda, yaitu 6.

Anak Pertama:
Angka 9 tidak seperti kacamata dan jika dibagikan untuk orang genap, pasti ada yang mendapatkan sedikit atau kebanyakan.

Anak Kedua:
Biar pun begitu, angka sembilan jika dikalikan, maka jika angka-angkanya dijumlahkan hasilnya selalu 9.

menghitung bagian binatang

- **Posisi**

Anak-anak duduk melingkar atau berjejer rapi dan santai.

- **Permainan**

Guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan dengan saksama atas cerita yang diceritakan guru.

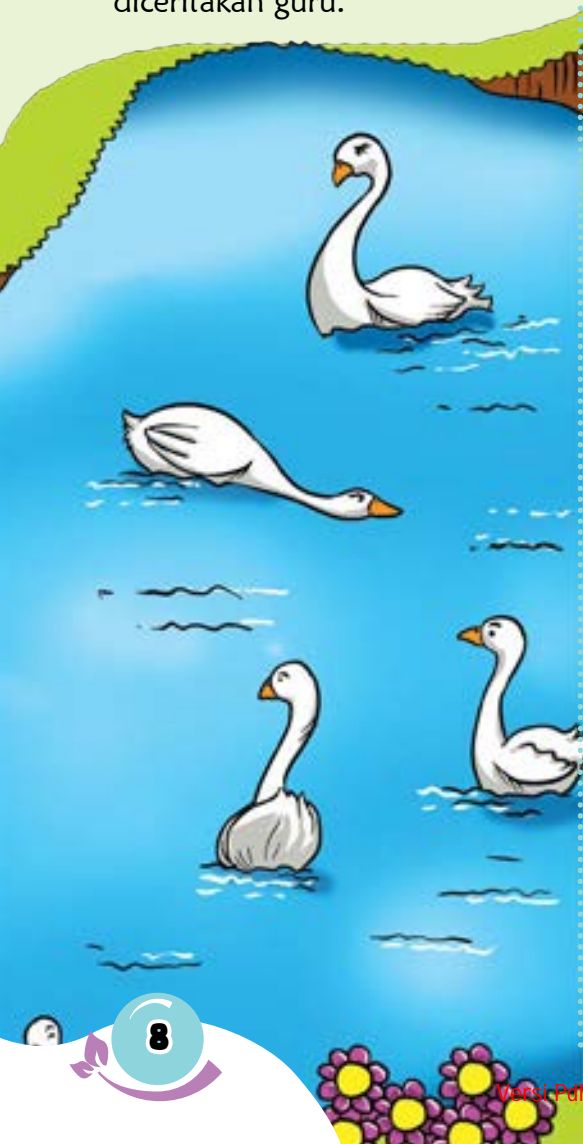
Misalnya:
Pada sebuah taman yang indah, lima ekor Angsa sedang berenang di kolam dengan sukacita. Mereka memakan makanan yang mengambang di kolam. Sedangkan di samping kolam itu, tujuh ekor kelinci sedang berlarian penuh ceria memunguti wortel-wortel yang berserakan. Dalam suasana taman yang indah, empat ekor burung Murai sedang bernyanyi merdu sekali....

Selesai bercerita, guru kemudian mengajukan beberapa pertanyaan pada anak untuk dijawab dengan cepat dan suara keras.

Misalnya:
1. Ada berapa jumlah kaki angsa?
2. Ada berapa jumlah seluruh kaki kelinci dan burung murai?
3. Ada berapa jumlah telinga kelinci?

Anak yang sering menjawab dengan benar, maka dialah pemenangnya. Dialah yang memiliki kecerdasan matematika dengan baik.

- **Pengayaan**

Untuk semakin membuat menarik permainan ini, guru bisa membuat cerita yang lebih menarik dan variatif, misalnya, dengan melibatkan dunia imajinasi-fantasi cerita atau heroisme cerita yang disukai anak-anak.

6 menghubungkan angka

- **Posisi**

Anak-anak duduk atau berdiri melingkar atau berjejer rapi dengan santai.

- **Permainan**

Guru memerintahkan anak untuk menulis satu angka pada kertas yang sudah disiapkan. Jika sudah, guru memerintahkan semua anak untuk membuka kertas yang sudah ditulisi angka. Guru memberikan angka pertama untuk permainan, misalnya **10**. Anak pertama kemudian membuat hubungan baik **penjumlahan, pengurangan, pembagian,** atau **perkalian** dengan modal angka 10 agar hasilnya sama dengan angka yang disimpannya, misalnya **5**. Maka, anak pertama bisa mengatakan **10 : 2 = [5]**. Anak nomor dua yang memegang angka 15, bisa mengatakan **2 + 13 = [15]** dan seterusnya.

Misalnya:

1. 5 [10 : 2 = 5]
2. 15 [2 + 13 = 15]
3. 7 [12 – 5 = 7]
4. 5 [5 x 1 = 5]
5. 9 [1 + 8 = 9]

Anak yang salah menghubungkan, maka kalah dan tidak boleh bermain. Permainan dilakukan secara berulang-ulang sampai menghasilkan juara yang tak terkalahkan.

- **Pengayaan**

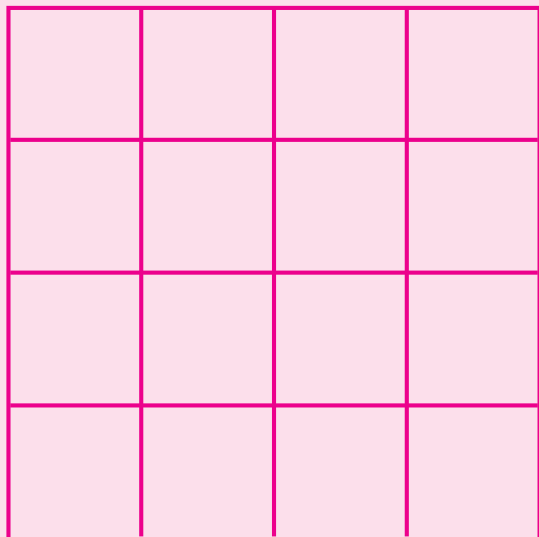
Agar permainan bisa berjalan dalam tiga kali putaran, maka anak bisa menyebutkan angka kesukaannya. Guru juga bisa memerintahkan anak untuk menyebutkan angkanya satuan, puluhan, ratusan, bahkan ribuan agar tingkat kesulitannya tinggi.

menyebut angka acak

- **Posisi**

Anak-anak duduk atau berdiri, dua anak saling berhadap-hadapan.

- **Permainan**

Guru memerintahkan anak untuk membuat kotak bujur sangkar dengan kertas seperti berikut ini.

Kemudian anak-anak mengisi kotak kosong itu secara bebas dengan angka: **1 sampai 12**. Jika kotak sudah terisi semua, setiap anak yang berhadapan akan saling bermain dengan cara bergantian menyebutkan angka **1 sampai 12** secara acak. Angka yang sudah ditebak lawan, kotaknya langsung diberi tanda silang **X**. Pemenangnya adalah yang bisa memberi silang dalam empat kotak secara beraturan, baik menyilang, mendatar, menurun atau zig-zag.

- **Pengayaan**

Untuk lebih membuat permainan menarik dan variatif pengisian kotak bisa dengan nama-nama teman, bunga, atau binatang yang sudah ditentukan.

menyebutkan benda berbentuk bangun datar

- **Posisi**

Anak-anak duduk melingkar atau berjejer rapi dengan santai.

- **Permainan**

Guru menyiapkan kertas atau kartu yang di dalamnya sudah ada bentuk bangun datar, misalnya, lingkaran, persegi, dan segitiga. Kartu atau kertas tersebut kemudian dikocok dan dibagikan pada anak-anak. Setiap anak akan mendapatkan satu kartu. Secara bersamaan anak-anak diminta melihat isi gambar atau tulisan bentuk bangun datar yang ada dalam kartu atau kertas. Guru kemudian menugaskan anak untuk menyebutkan benda apa saja yang mengandung bentuk bangun datar sama dengan kartu atau kertas yang diterima secara berurutan satu per satu. Benda yang sudah disebutkan tidak boleh disebutkan lagi.

Penyebutan bentuk bangun datar ini dilakukan secara bergiliran terus sampai ada anak yang tidak bisa menjawab, salah menjawab, atau terlalu lama berpikir. Anak-anak yang mengalami hal inilah yang dinyatakan kalah dan gugur. Pemenangnya adalah yang bisa bertahan sampai akhir permainan.

- **Pengayaan**

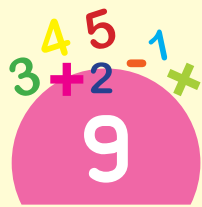
Untuk menambah tingkat kerumitan, guru bisa memerintahkan anak untuk menyebutkan benda dalam sekali putaran itu dua sampai tiga, sehingga anak-anak akan dihadapkan pada kesulitan yang lebih tinggi. Untuk menambah semangat anak-anak, penyebutan benda ini dikatakan dengan berteriak keras dengan saling menunjuk temannya.

Misalnya:

Andi [kartu bentuk bangun datar lingkaran] : Bola

Budi [kartu bentuk bangun datar persegi] : Roti

Siti [kartu bentuk bangun datar segitiga] : Topi

Nana [kartu bentuk bangun datar lingkaran] : Kaleng

9 pembagian bilangan pecahan

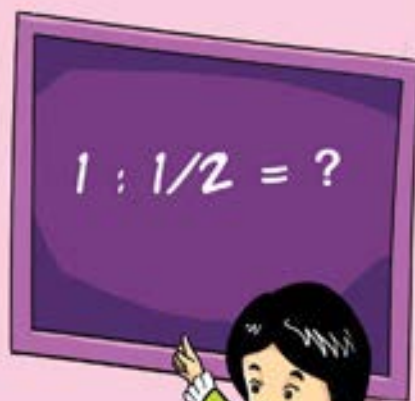
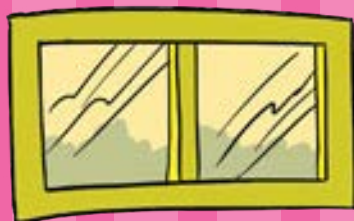
- **Posisi**

Anak-anak duduk melingkar atau berjejer rapi dan santai.

- **Permainan**

Guru memberikan pertanyaan [1 : ½ =] [1 : ¼ =] [1 : ⅓ =] [1 : ⅛ =] dan anak-anak menjawab serentak dengan berteriak keras. Jika salah, guru membenarkan. Ulangi pertanyaan ini berkali-kali sampai anak memahami pola dan logikanya. Jika guru menganggap sudah cukup paham, sekarang guru bisa mengombinasikan pertanyaan dengan angka yang bervariasi [5 : ½ =] [10 : ⅛ =] dan seterusnya. Anak-anak yang menjawab salah atau tidak bisa menjawab dialah yang kalah. Jika dilakukan berkali-kali, maka akan muncul pemenang anak sebagai juara.

- **Pengayaan**

Jika sering dilakukan, maka permainan ini akan membuat anak-anak memahami perkalian dan pembagian dengan baik. Untuk semakin memberikan tantangan, maka permainan ini bisa dikombinasikan dengan penjumlahan atau pengurangan: [10 : ¼ + 10 =] atau [15 : ½ - 30 =].

10 jual beli

- **Posisi**

Anak-anak beraktivitas dalam kelompok minimal tiga anak.

- **Permainan**

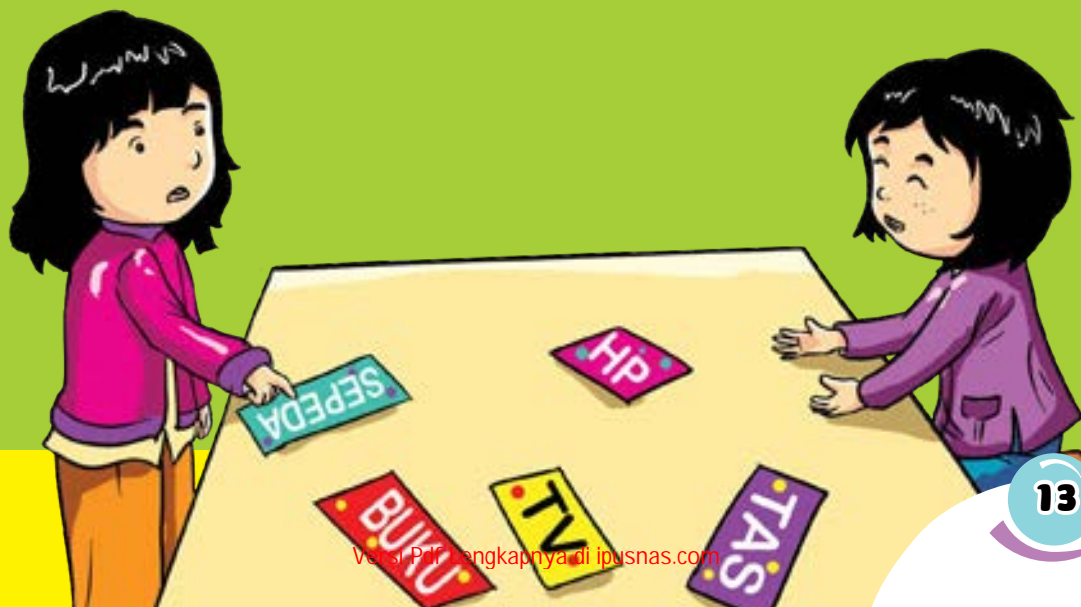
Guru memerintahkan anak untuk menuliskan lima jenis barang beserta harganya.

Misalnya:

1.	Televisi	Rp.	1.000.000,-
2.	Handphone	Rp.	1.200.000,-
3.	Buku	Rp.	50.000,-
4.	Tas Sekolah	Rp.	300.000,-
5.	Sepeda	Rp.	900.000,-

Jika sudah, maka satu anak akan berhadapan dengan satu anak untuk melakukan aksi jual beli secara bergantian. Anak yang berkedudukan sebagai penjual akan memperlihatkan daftar barang dan harganya. Anak yang berperan sebagai pembeli akan mengatakan, “Saya akan membeli sepeda. Ini uangnya satu juta.” Maka penjualnya harus mengatakan, “Silahkan, ini kembaliannya seratus ribu.” Dan seterusnya. Jika penjual salah memberikan jumlah pengembalian uang, maka dia kalah.

- **Pengayaan**

Permainan untuk anak-anak yang masih kecil, bisa menggunakan harga barang-barang yang murah, misalnya sayuran, mainan, atau barang lainnya. Selain itu, untuk mengondisikan jumlah uang pembeli, guru bisa melakukannya dengan memberi modal uang untuk membeli sehingga terarah.

11 prediksi waktu

• Posisi

Anak-anak berkelompok dengan masing-masing anggotanya 5 orang.

• Permainan

Guru menyediakan satu kalimat untuk masing-masing kelompok. Diusahakan tiap kelompok berbeda kalimat menyesuaikan dengan tema yang akan diberikan oleh guru.

Kelompok harus bisa menentukan berapa kali mereka mengucapkan kalimat yang diberikan dalam waktu satu menit.

• Pengayaan

Agar lebih menarik sambil berekspresi, sehingga anak-anak harus fokus dengan gerakan dan ucapan. Ini akan melatih konsentrasi anak.

Misalnya:
Aku ingin menjadi dokter.
Anak akan mengucapkan "Aku ingin menjadi dokter" sebanyak 40 kali selama 1 menit.

Jika kurang dari satu menit anak sudah selesai mengucapkan 40 kali berarti dia mendapatkan nilai -1. Jika lebih dari satu menit -2. Kelompok yang paling mendekati satu menit yang menjadi juara.

belajar berhitung hari, minggu, dan bulan

- **Posisi**

Anak dibagi menjadi 12 kelompok dan guru menyiapkan 12 lembar kalender yang akan dibagikan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan urutan bulan.

- **Permainan**

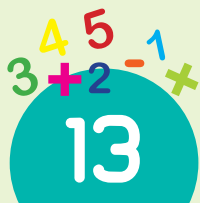
Anak diperintah untuk mengamati kalender dengan seksama. Guru menerangkan tentang jumlah-jumlah hari, minggu, dan bulan dalam satu tahun. Jika anak sudah paham, guru dapat memberikan pertanyaan.

- **Pengayaan**

Dua kelompok dapat bergabung menjadi satu, sehingga hanya ada enam kelompok. Guru bisa memberikan soal yang bentuknya sama sebagai kompetisi antar kelompok agar permainan lebih menantang.

Misalnya:

- Jika Adik Joni lahir pada tanggal 4 Januari, maka berapa umur adik Joni pada tanggal 17 Maret?
- Hari ini tanggal 15 Mei, pada tanggal 7 Juli Pak guru akan mengajak anak-anaknya berlibur, maka berapa lama mereka harus menunggu untuk berlibur?
- Sekarang bulan September, maka bulan apakah enam minggu lagi?

Dari contoh di atas, anak diberi kesempatan untuk menghitung dan berdiskusi bersama sampai mereka menemukan jawabannya.

estafet hitung

- **Posisi**

Anak berdiri rapi membentuk lingkaran. Guru dapat ikut masuk ke dalam barisan lingkaran anak.

- **Permainan**

Guru sebagai yang pertama menyebutkan dua angka kemudian dijumlahkan. Anak yang berada di sebelah kanan guru harus melanjutkan permainan dengan menjumlahkan hasil penjumlahan guru dengan memilih salah satu angka yang disebutkan oleh guru. Begitu seterusnya sampai anak yang terakhir. Jika di tengah-tengah ada yang salah, anak tersebut terkena sanksi sesuai kesepakatan bersama.

Misalnya:
Guru = 3 + 7 = 10
Anak = 10 + 7 = 17 atau 10 +3= 13
Anak ke 2 = 13 + 10 = 23

- **Pengayaan**

Semakin banyak jumlah yang dihitung siswa, akan semakin menambah kemampuan siswa dalam berkonsentrasi dan menjawab dengan cepat dan tepat.

3 + 7 = 10

7 + 10 = 17

14 huruf vokal matematika

- **Posisi**

Enam anak duduk bersama dalam satu kelompok yang sudah dibagi.

- **Permainan**

Guru akan membuat soal operasi hitung yang berasal dari huruf vokal di antaranya a, i, u, e, o. Setiap huruf vokal mempunyai nilai yang berbeda. Siapa yang dapat menjawab dengan cepat dan jawabannya benar, dia mendapatkan nilai plus dari guru.

Misalnya:

Guru menyebutkan bahwa Jika :
a= 2 i= 3 u= 4 e= 5 o= 6
soal :

1. i x e + a = 17
2. o : a – 1 = 2

Jika ada anak yang menjawab tercepat namun belum benar, maka soal dilemparkan ke anak lain.

- **Pengayaan**

Semakin banyak angka yang mewakili huruf, semakin tinggi tingkat kesulitan soal dan membuat anak menjadi lebih berpikir keras.

kata beroperasi hitung

- **Posisi**

Anak tetap duduk di bangku masing-masing.

- **Permainan**

Guru akan menyebutkan beberapa kata. Setiap kata yang disebutkan akan diberi instruksi operasi hitung, baik perkalian, pembagian, pengurangan, atau penambahan. Tugas anak adalah menghitung jumlah huruf setiap kata yang disebutkan dan menghitung dengan operasi hitung yang ditentukan oleh guru.

Misalnya :
Pagi x itu + ibu – ke + pasar
Jawaban = 4 x 3 +3– 2 + 5 = 18

Anak yang bisa menjawab dan tercepat ketika mengangkat tangan serta jawabannya benar, dia mendapatkan nilai plus.

- **Pengayaan**

Semakin banyak kalimat dan operasi hitungnya, akan semakin sulit, sehingga dapat lebih mudah mengetahui tingkat kecerdasan tiap-tiap siswa.

16 kereta berderet

- **Posisi**

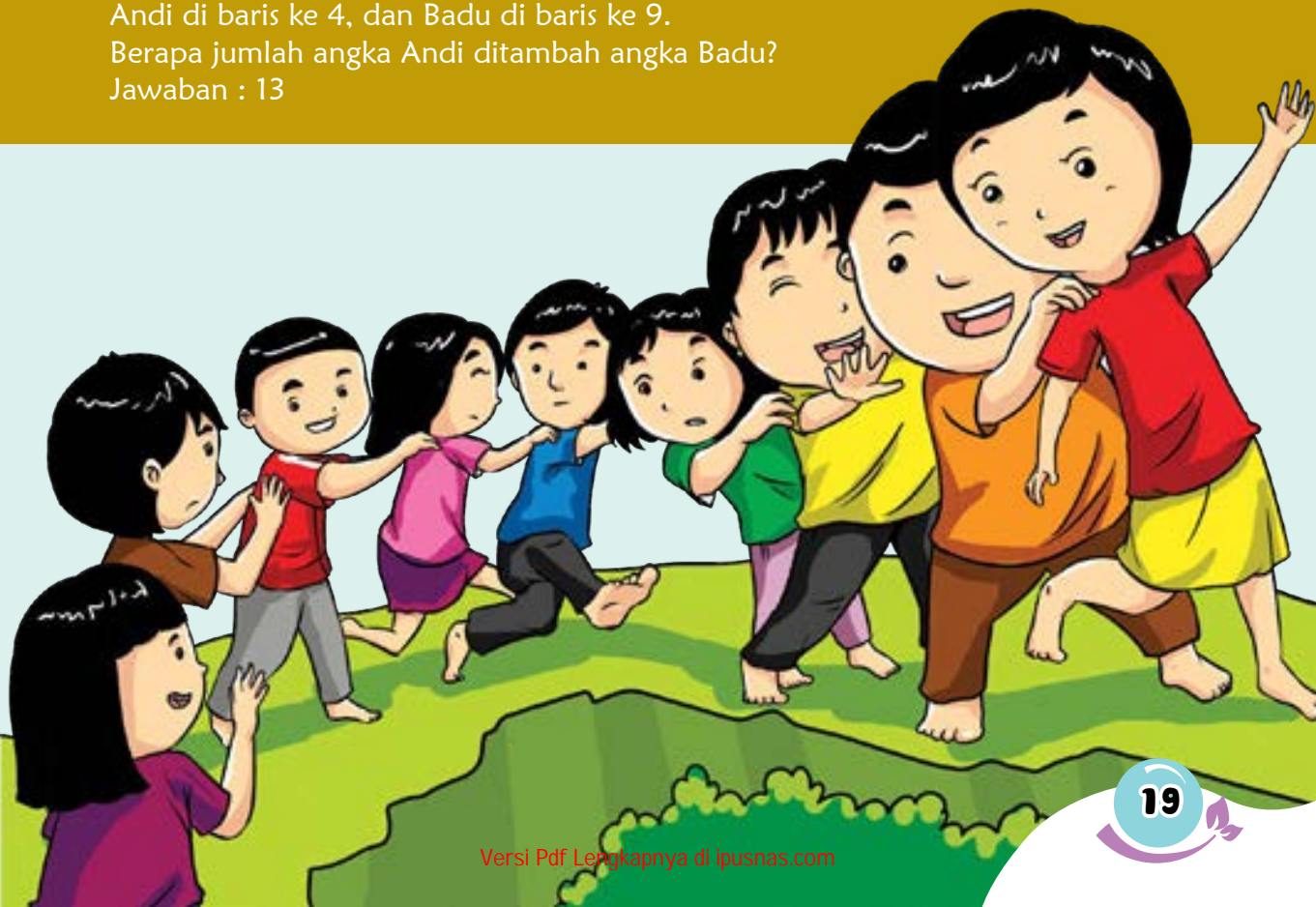
Anak-anak berdiri berjejer rapi dengan santai.

- **Permainan**

Guru memberi aba-aba untuk berbaris berderet menyerupai kereta api. Anak-anak berdiri sesuai nomor absensi mereka atau guru yang menyesuaikan. Setiap anak mendapat satu buah lingkaran yang berisi angka sesuai urutan barisan. Panggil satu anak untuk menjawab. Begitu seterusnya. Anak yang tidak dapat menjawab, maka dia kalah dan tidak boleh meneruskan permainan. Anak yang bisa menebak dengan benar, maka dia akan tetap bermain sampai akhir. Dan dia yang akan menjadi pemenangnya.

- **Pengayaan**

Guru bisa membuat variasi pertanyaan, misalnya mengombinasikan antara penjumlahan dan pengurangan.

Misalnya:
Andi di baris ke 4, dan Badu di baris ke 9.
Berapa jumlah angka Andi ditambah angka Badu?
Jawaban : 13

17 kotak operasi hitung

- **Posisi**

Masing-masing anak baris berbanjar sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi oleh guru.

- **Permainan**

Guru membuat kotak-kotak di selembar kertas besar sejumlah kelompok yang ada. Guru menuliskan setiap kotak dengan angka yang berbeda dan saling berhubungan. Anggota masing-masing kelompok bergantian mengisi operasi hitung ke arah kanan yang sesuai dengan angka yang ada di setiap kotak, baik penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian.

Kelompok yang tercepat dan hasilnya benar semua, itulah pemenangnya.

- **Pengayaan**

Semakin banyak variasi angka yang diberikan oleh guru, akan menambah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung.

Misalnya:

6 (x 4)	24 (+32)	56 (: 8)	7 (X 2)	14 (-6)
(-20) 26	2 (+24)/(x13)	44 (: 20)	4 (X 11)	8 (:2)